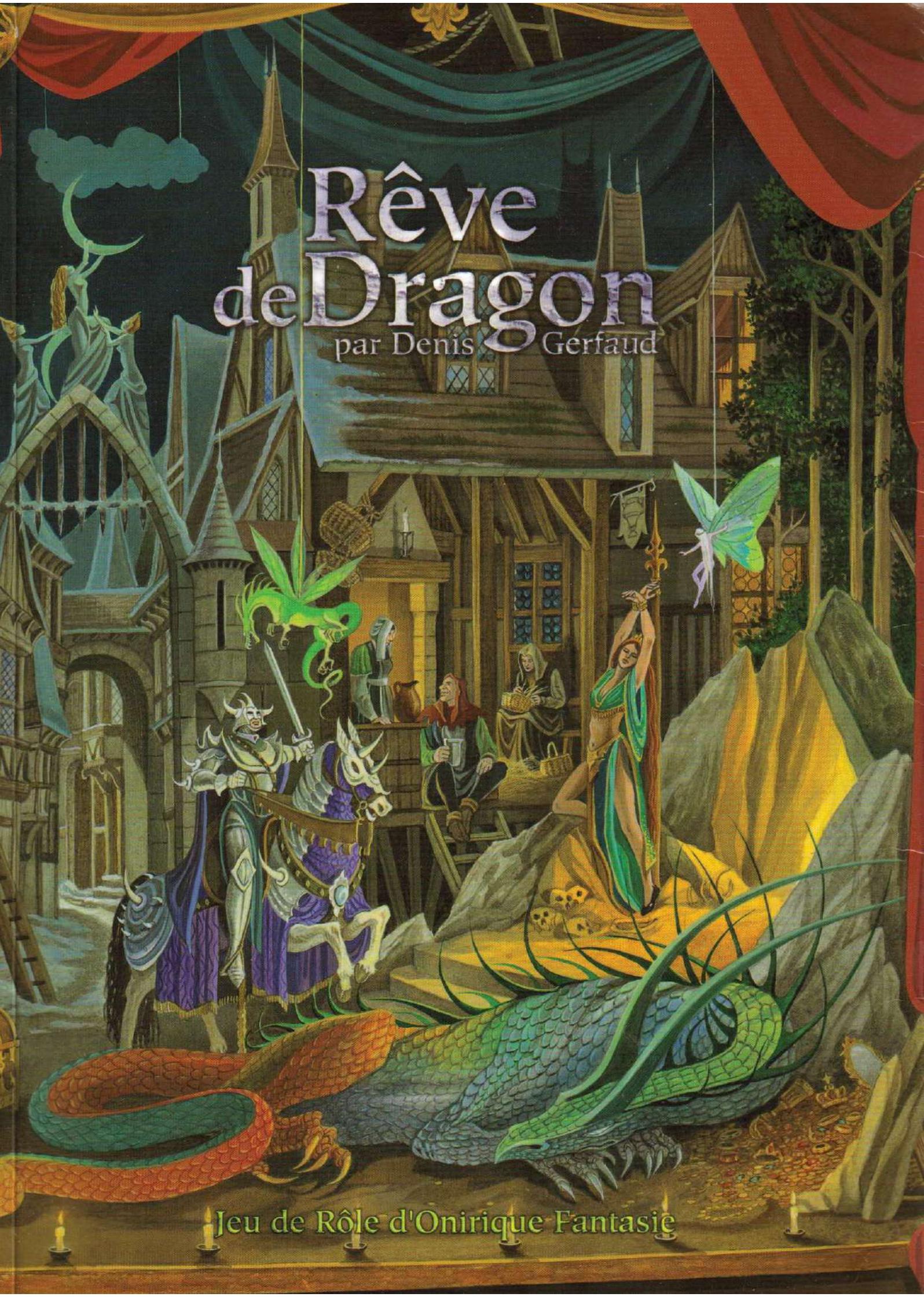


Rêve de Dragon

par Denis Gerfaud



Jeu de Rôle d'Onirique Fantaisie

Denis Gerfaud

**Rêve de
Dragon**

seconde édition

La seconde édition de Rêve de Dragon est dédiée à

Nitouche Pérégrine, Mandegloire, Anthrax, Torgen, Kandèle, Darald, Apollonia, Perce-Rêve, Tekram, Salmanazar, Terry Ierudis, Lhyod, Adernagor, Mélenmandir, Erigan, Arkabane, Sylphiane, Dramounda, Corwin, Paccoli, Arpagel, Alamin, Philomène, Lilias Banderlor, Tiburce, Kalibor, Gaël,

et tous les autres.

Texte : Denis Gerfaud
Coordination et Maquette : Pierre Lejoyeux
Informatique : François Lejoyeux
Corrections : Thierry Grandjean
Illustration couverture : Florence Magnin
Illustrations intérieures : Roland Barthélémy
Graphistes : Franck Achard, Cyrille Daujean
Plans : Cyrille Daujean
Fabrication : Nicolas Hutter
Direction éditoriale : Frédéric Weil

UBIK

93, rue dominique Clos
31300 Toulouse
www.fadingsuns-rpg.com

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud.



Préface

Cette seconde édition de *Rêve de Dragon* est une version revue et entièrement réécrite. Ce ne sont pas les règles de 1985 auxquelles ont été rajoutées les règles optionnelles des suppléments, c'est une complète refonte. A tel point que des joueurs vétérans risquent peut-être de se sentir désorientés. C'est à eux que je m'adresse tout autant qu'aux joueurs nouveaux.

Rêve de Dragon 2 est rédigé sans aucune référence à *Rêve de Dragon 1*. Les règles ne sont pas présentées dans ce qu'elles ont de différent ou de semblable avec la première version : le jeu est rédigé comme s'il était entièrement nouveau, et plus important que tout, s'adressant à des joueurs nouveaux. Ceux-ci n'ont pas à s'encombrer de références à l'ancienne version. Quant aux anciens joueurs, ils devront lire les règles de bout en bout et faire l'effort d'assimiler quelques changements de termes. Au passage, ils découvriront que quoique parfois expliqué différemment, le fond du rêve est bien toujours le même, et peut-être qu'un concept autrefois obscur leur paraîtra maintenant lumineux.

Rêve de Dragon est divisé en trois livres : le *Livre du Voyageur*, le *Livre du Haut-rêve*, et le *Livre des Mondes*. Le premier (que vous avez d'ailleurs entre les mains) contient les règles de simulation, c'est la partie mécanique, la partie rouages. Le second est entièrement consacré à la magie et à son explication. Le troisième décrit les aspects essentiels du monde de *Rêve de Dragon*, à commencer par le fait qu'il n'est pas géographiquement limité, mais comporte une infinité de rêves, d'où le pluriel à *mondes*, ses plantes, ses créatures, ses légendes, et se termine par l'invitation au voyage : les scénarios.

Dans quel ordre les lire ? Vous pouvez jeter un coup d'œil aux premiers chapitres du *Livre des Mondes* pour vous faire une idée de l'ambiance, lire les pre-

miers paragraphes du *Livre du Haut-rêve* pour mieux comprendre ce qu'est le rêve et la façon dont fonctionnent les magiciens ; puis, sans plus tarder, attachez-vous à la lecture du premier livre, et lisez-en les chapitres dans l'ordre où ils sont écrits. Ne sautez pas de page, n'allez pas voir tout de suite au dernier chapitre comment finit l'histoire. *Rêve de Dragon* a été rédigé de façon à introduire graduellement les éléments de règles, en sorte qu'il soit facile de les assimiler progressivement. Le livre est divisé en deux parties : Règles Essentielles et Règles Additionnelles.

Limitez-vous d'abord aux sept étapes des Règles Essentielles : 1) description des composantes du personnage ; 2) fonctionnement technique du personnage ; 3) création du personnage ; 4) vie journalière du personnage ; 5) santé du personnage ; 6) combats ; 7) expérience et mort du personnage.

Puis initiez-vous aux joies de la magie en découvrant véritablement le Livre II, composé de deux grandes parties : fonctionnement général de la magie, liste des sorts. Et compulsez parallèlement les aides de jeu du Livre III. Si vous désirez n'être que joueur, restreignez-vous de trop de curiosité, notamment en ce qui concerne les créatures et les scénarios.

N'abotez qu'enfin et seulement les règles additionnelles. Certes, c'est en les utilisant que le jeu acquiert toute sa dimension, mais il est tout à fait possible de jouer en les laissant de côté. Introduisez-les graduellement.

La feuille de personnage de *Rêve de Dragon* comprend de 4 à 6 volets, tous figurant dans le cahier mobile pour plus de facilité à photocopier.



Les sages ont coutume de dire : « Le monde est un rêve de Dragons » ; et je ne les contredirai pas. Ce que le rêve a de remarquable, c'est qu'il n'existe que tant qu'on est là pour le rêver, pour l'alimenter. Son existence est plus que précaire : sitôt le réveil : plus rien — sinon le souvenir. Tel est le jeu de rôle lui-même. Il n'existe que tant que les joueurs et le meneur de jeu sont là, autour de la table, à le créer ensemble. Un jeu de rôle n'est pas un livre, aussi bien écrit et illustré soit-il, ce n'est pas une création achevée, c'est un rêve partagé. Les joueurs se rassemblent, chacun feint de n'être plus lui-même, mais d'incarner le produit de son rêve — et la magie opère. La force du rêve est telle que pendant les heures qui suivent, on oublie la table à laquelle on est accoudé, on oublie les feuilles de personnage parsemées de miettes de sandwich, on oublie les dés que l'on manipule et les termes techniques qui émaillent dialogues et descriptions, pour se retrouver au cœur d'une réalité distincte. Une *réa-lité* ? tous les vrais joueurs de jeu de rôle ne trouveront pas ce terme exagéré. Certes, il ne s'agit que d'un jeu, que d'une simulation, mais du point de vue de cette dernière, sa réalité est indéniable.

Pourtant, quand un meneur de jeu décrit par exemple une auberge, chaque joueur s'en fait-il réellement la même image ? Non, sûrement pas, chacun s'en fait forcément une idée différente. Alors qu'y a-t-il de commun, de suffisamment fort pour assurer la cohésion de tous les rêves des participants, en sorte que sans se perdre, ils soient toujours ensemble à vivre la même illusion ? Qu'y a-t-il de si fort qui puisse rendre secondaire le décor exact de l'auberge, la physionomie exacte de l'aubergiste ? — Ce qu'il y a de si fort, c'est le *jeu* ; et qui dit le jeu, dit les *règles*.

Tel a été le souci de *Rêve de Dragon* depuis sa première édition, et telle est la raison de mon acharnement à faire des



règles ! Faire en sorte qu'elles soient aussi justes que possibles, juste devant être compris de la même façon que l'on dit chanter juste, faire en sorte que les joueurs puissent rêver à l'unisson. Que peut donner la plus belle partition du monde, jouée par un orchestre dont les membres divergent sur les règles-mêmes du solfège ?

Entend-on le solfège quand on écoute la symphonie ? Certes non, et pourtant que serait-elle sans lui ? Les règles sont faites pour être oubliées en tant que telles, devenues machinales. Une bonne règle est une règle qu'on applique sans même se rendre compte qu'on l'applique, mais se faire oublier ne veut pas dire qu'elle ne doit pas exister. Pareillement, une règle qui pose problème, qu'on n'arrive pas à appliquer le moment venu ou qui ne correspond à aucun besoin réel, ne mérite pas de survivre.

Rêve de Dragon ne doit d'exister encore qu'à ce qu'il n'a jamais cessé d'être remis en question. Depuis sa création, des dizaines de règles ont été inventées, testées, modifiées, abandonnées. La version actuelle est le produit de huit années de rêve non stop, de quatre campagnes hebdomadaires menées de front. Aucune règle, ni modification de règle, n'est une décision prise à froid. Toutes correspondent à un besoin réel, pratique et pressant, expérimenté sur le champ. Toutes répondent à une question vitale de simulation. Car si le meneur de jeu peut improviser sur le fond, sur le monde et le scénario qu'il développe, improviser sur les règles de simulation n'implique qu'une seule chose : c'est que ces dernières sont incomplètes ou déficientes. N'oublions pas que nous jouons à un jeu, et que l'honnêteté-même du principe est que les règles en soient claires et connues de tous.

Partout où il a fallu choisir, la jouabilité a été préférée à la complexité de simulation. Partout où cela a été possible, la simplification a été adoptée, non pour appauvrir, mais pour enrichir par un nouveau dynamisme.

J'ose espérer que les nouveaux joueurs trouveront *Rêve de Dragon* à leur goût, et que les vétérans m'en pardonneront les bouleversements.

Très draconiquement,

Denis Gerfaud.

Termes et dés

La seconde édition de *Rêve de Dragon* suppose que le joueur, même nouveau, sait ce qu'est un jeu de rôle et comment on le pratique. Le principe-même du jeu de rôle n'est donc pas expliqué. On ne trouvera ci-après que l'explication des termes et des abrégés les plus courants.

Joueur. Sont appelés joueurs les participants qui *jouent* réellement, c'est-à-dire prennent des risques (de réussir ou d'échouer), opposés au meneur de jeu, qui ne joue pas, mais décrit, dirige, arbitre.

Gardien des rêves. C'est le titre consacré du meneur de jeu à *Rêve de Dragon*.

PJ. Abréviation de *personnage de joueur*, désigne les personnages incarnés par les joueurs.

Voyageur. *Rêve de Dragon* est le jeu du Voyage, le jeu de la quête incessante : voyage au long des routes, voyage à travers les rêves, voyage au fond de soi-même. Les personnages incarnés par les joueurs sont par définition des voyageurs.

PNJ. Abréviation de *personnage non joueur*, désigne les créatures mises en scène par le gardien des rêves. Ce sont aussi bien les «monstres» que les habitants d'un village, que d'autres voyageurs. Il y a des voyageurs PJ et des voyageurs PNJ.

Les dés. *Rêve de Dragon* requiert l'utilisation de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. La désignation des jets de dés est abrégée selon la convention courante.

1d6 signifie un dé à six faces, *1d4* un dé à quatre faces, *1d20* un dé à vingt faces, etc. *1d7* signifie le jet d'un dé à sept faces, quoique ce dé n'existe pas physiquement. Pratiquement, on utilise le dé le plus approchant, en l'occurrence *1d8*, en ne prenant en compte que les 7 premiers nombres, rejouant en cas de 8, comme si ce résultat n'existait pas. *1d2* sert à tirer à pile ou face et n'importe quel dé peut faire l'affaire : tous les résultats impairs valent 1, tous les résultats pairs valent 2. *1d3* peut être tiré avec *1d6* : $1-2 = 1 \setminus 3-4 = 2 \setminus 5-6 = 3$.

2d6 signifient 2 dés à six faces dont on additionne les résultats, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 12 avec une forte probabilité de 7. Même chose avec *3d6*, *4d6*, etc., les résultats étant toujours additionnés. *2d10* signifient la même chose en employant des dés à dix faces, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 20 avec une forte probabilité de 11.

1d6+1 signifie le résultat d'un dé à six faces auquel on rajoute 1 point, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 7 avec des chances égales. *1d6+2* fonctionne pareillement en rajoutant 2 points. *1d6-1*, *1d8-2*, etc., fonctionnent de façon analogue en soustrayant 1 point, 2 points, etc., au résultat. Et l'on peut faire de même avec tous les dés : par exemple *2d10+4* signifie la somme des résultats de deux dés à dix faces, somme à laquelle on rajoute 4 pour obtenir le résultat final.

Jet de pourcentage. C'est le jet de dés le plus utilisé, on l'écrit *1d100* en abrégé ou *1d%*. Il consiste à obtenir un résultat pouvant aller de 1 à 100 avec des chances égales. Pour l'obtenir on utilise 2 dés à 10 faces lancés simultanément, mais dont on n'additionne pas les résultats. L'un des dés fournit les dizaines, l'autre les unités. Il est recommandé d'utiliser des dés de couleurs différentes, par exemple noir pour les dizaines et blanc pour les unités. Si le dé noir donne 4 et le blanc 8, on obtient 48. Si le noir donne 5 et le blanc zéro, on obtient 50. Si le noir donne zéro et le blanc 1, on obtient 01, c'est-à-dire 1. Si les deux dés donnent zéro, c'est la centième combinaison possible valant 100.

Les désignations de jets de dés sont souvent utilisées comme inconnues aléatoires dans le cours du phrase. Par exemple, «le carquois contient *2d6* flèches» signifie qu'il peut en contenir de 2 à 12 et que pour le déterminer précisément il faut jeter les dés en question. Supposons que l'on obtienne 8, on est maintenant fixé : le carquois contient 8 flèches.